

Żółw w Pythonie

Rozszerzając ideę Seymoura Paperta programowania grafiki z wykorzystaniem żółwia, zachęcamy do zabawy ze środowiskiem Turtle w Pythonie.



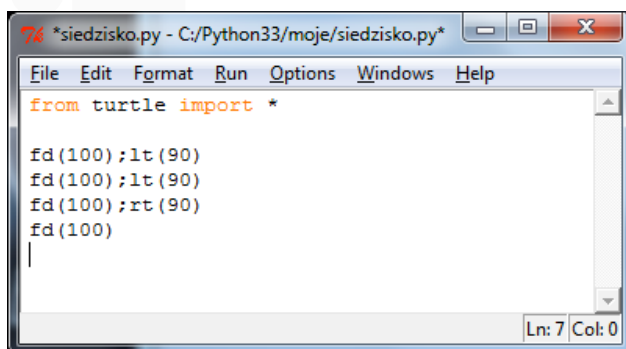
Python rozwijany jest jako projekt Open Source, a jego interpretery są dostępne na wiele systemów operacyjnych, m.in. Windows, Linux i Mac. Cechą wyróżniającą Pythona jest położenie nacisku na czytelność i klarowność kodu źródłowego, przez stosowanie wcięć do wydzielenia bloków kodu.

Python to rozbudowany język programowania stosowany nie tylko w celach edukacyjnych, ale mający także liczne zastosowania praktyczne. Więcej informacji można znaleźć na stronie <http://python.org> oraz w języku polskim na stronie <http://pl.python.org>.

Moduł Turtle umożliwia pisanie programów wykorzystujących ideę grafiki żółwia, gdzie uczeń widzi na ekranie efekty działania napisanych funkcji. Standardowy zestaw poleceń pozwala na rozwiązywanie zarówno prostych, jak i trudniejszych zadań. Polecenia języka Python i komendy dla żółwia wpisujemy w języku angielskim.

Będziemy korzystać z Pythona w wersji 3.6. Programy **pythonowe** pisze się w plikach tekstowych, zapisywanych z rozszerzeniem **.py**. Można je tworzyć w zwykłym edytorze tekstu (np. Notatnik), wygodniej jednak korzystać z **IDLE** - zintegrowanego środowiska programistycznego dołączonego do interpretera Pythona.

Środowisko to jest napisane w Pythonie, ma wbudowany wielookienkowy edytor tekstu z kolorowaniem składni Pythona, posiada opcję uruchamiania – jest zintegrowane z interpreterem.



```

*siedzisko.py - C:/Python33/moje/siedzisko.py*
File Edit Format Run Options Windows Help
from turtle import *

fd(100);lt(90)
fd(100);lt(90)
fd(100);rt(90)
fd(100)
|
Ln: 7 Col: 0
    
```

